

Narrativas visuales en movimiento: conceptos narrativos y gráficos para la enseñanza de la animación en estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo

Jessica Alexandra Ortega Montoya

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de Diseño

Medellín

2025

Narrativas visuales en movimiento: conceptos narrativos y gráficos para la enseñanza de la animación en estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo

Jessica Alexandra Ortega Montoya

Trabajo de grado para optar al título de Profesional en Diseño Gráfico

Asesor

Francisco Fernando Gallego Escobar

Institución Universitaria Pascual Bravo

Facultad de Diseño

Profesional en Diseño Gráfico

Medellín

2025

Agradecimientos

A mis padres; quienes desde mis primeros años sembraron en mí el amor por el conocimiento, la curiosidad por aprender y la convicción de que el esfuerzo constante abre caminos. Su apoyo incondicional, sus palabras de aliento y su ejemplo de disciplina y perseverancia han sido la base sobre la cual he construido cada logro. Extiendo también mi gratitud a aquellos profesores que, de alguna u otra manera, dejaron una huella en mi forma de ser, inspirándome a observar la vida desde perspectivas que jamás habría considerado. Cada consejo, cada reto y cada lección compartida fueron faros que guiaron este proceso y lo convirtieron en una experiencia de crecimiento profesional y humano.

Contenido

<u>Resumen</u>	<u>6</u>
<u>Introducción</u>	<u>7</u>
<u>1. Problema</u>	<u>8</u>
<u>2. Justificación</u>	<u>11</u>
<u>3. Objetivos</u>	<u>14</u>
<u>Objetivo General:</u>	<u>14</u>
<u>Objetivos específicos:</u>	<u>14</u>
<u>4. Referentes teóricos</u>	<u>15</u>
<u>5. Metodología</u>	<u>17</u>
<u>6. Resultados</u>	<u>20</u>
<u>7. Discusiones</u>	<u>42</u>
<u>8. Bibliografía</u>	<u>44</u>

Índice de Tablas

Tabla #1 Estructura Metodológica	22
Tabla #2 Evaluación Integral	40

Resumen

El trabajo de grado Narrativas visuales en movimiento: conceptos narrativos y gráficos para la enseñanza de la animación en estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo, desarrolla una investigación orientada a fortalecer la enseñanza de la animación en el programa de Diseño Gráfico en la institución. El proyecto propone integrar la narración visual con decisiones estéticas coherentes, en el desarrollo de animaciones para el sector profesional, mediante la creación de una guía didáctica que articula conceptos narrativos y gráficos y desde una metodología cualitativa basada en la revisión teórica, el análisis de casos y la construcción de un modelo pedagógico. En su desarrollo se abordan fundamentos semióticos, narrativos y visuales aplicables al proceso creativo de la animación, destacando la importancia de equilibrar técnica, narrativa y expresión. La guía resultante estructura módulos con objetivos, contenidos, actividades y criterios de evaluación que orientan al estudiante desde la conceptualización hasta la producción final de una pieza animada. De esta forma, la investigación consolida un enfoque pedagógico integral que concibe el diseño como lenguaje narrativo y expresivo, promoviendo la formación de profesionales capaces de comunicar visualmente con sentido, coherencia e impacto social.

Palabras clave

Diseño gráfico, animación, narrativa visual, enseñanza

Introducción

El documento está organizado en ocho capítulos que abordan de manera progresiva el proceso investigativo y la propuesta pedagógica. El primer capítulo expone el problema de investigación: la necesidad de fortalecer las estrategias narrativas y gráficas en la formación de animadores dentro del Diseño Gráfico, destacando la falta de metodologías que integren la narrativa con la práctica técnica. El segundo capítulo desarrolla la justificación al presentar los fundamentos teóricos, prácticos y sociales que respaldan la pertinencia del estudio, enfatizando la relevancia de la animación como lenguaje expresivo, medio de comunicación y herramienta educativa. El tercer capítulo se enfoca en los objetivos del proyecto, planteando el propósito general de construir una guía didáctica que articule los conceptos narrativos y gráficos, junto con objetivos específicos centrados en la revisión teórica, la evaluación de estrategias y la formulación de lineamientos pedagógicos. El cuarto capítulo, construye los referentes teóricos: recopila los aportes de autores clásicos y contemporáneos sobre semiótica, narrativa visual y pedagogía del diseño, estableciendo la base conceptual que sustenta la guía. El quinto capítulo expone la metodología y describe el enfoque cualitativo empleado, estructurado en cuatro fases: la revisión documental, el estudio de casos y la triangulación y construcción de la guía: los cuales permiten integrar teoría, análisis y aplicación práctica. Se continúa con el sexto capítulo que, a manera de resultados, presenta una guía didáctica organizada en módulos que abordan la comprensión de la narrativa visual, la transición del guion al storyboard, las estrategias gráficas y la producción animada, con ejercicios, criterios de evaluación y competencias formativas. Las discusiones sobre los resultados y conclusiones del proyecto se desarrollan en el séptimo capítulo, el cual analiza los aportes y hallazgos del proceso, destacando la importancia de vincular narrativa y diseño como herramientas formativas, así como las proyecciones para futuras investigaciones y adaptaciones pedagógicas. Finalmente, el octavo capítulo reúne las fuentes académicas, teóricas y filmográficas que sustentan el trabajo a manera de bibliografía.

1. Problema

En el campo del diseño contemporáneo, la animación ha adquirido un rol cada vez más relevante como medio para la construcción de narrativas visuales efectivas (Eisner, 1996). Sin embargo, en contextos formativos como el de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo, se evidencia la necesidad de fortalecer tanto las estrategias narrativas como las gráficas que sustentan el uso de este recurso. Si bien estos temas se han abordado en la malla curricular de diferentes maneras, no se ha realizado una metodología pertinente y efectiva que asegure que cada estudiante pueda adquirir conocimientos sólidos en asignaturas como Narrativas Visuales o Narrativas de la Imagen, puesto que estudiantes de la profesionalización en diseño gráfico no contaron con un plan de estudios que incluyera de forma oportuna estas asignaturas. El problema radica en que, aunque los estudiantes cuentan con nociones técnicas sobre ilustración, composición y manejo de software, muchas veces no logran integrar estos conocimientos en propuestas narrativas sólidas.

El resultado suele ser una animación estéticamente correcta, pero carente de una historia clara y de recursos expresivos que conecten con la audiencia. Esta dificultad se relaciona directamente con la ausencia de un enfoque pedagógico que vincule de manera orgánica la narrativa con la práctica animada. La formación tiende a privilegiar el dominio de herramientas digitales por encima de la construcción de relatos visuales significativos. En consecuencia, surge un desequilibrio entre forma y contenido: los estudiantes dominan técnicas gráficas pero carecen de recursos narrativos que otorguen coherencia a sus producciones. Este vacío limita la capacidad del diseñador en formación para proyectar mensajes de manera eficaz y sensible en diversos contextos.

La animación, entendida como un lenguaje expresivo, exige una articulación entre el relato narrativo y las decisiones gráficas. Cada movimiento, cada color y cada ritmo visual deben responder a un propósito narrativo (Blazer, 2015). Sin este vínculo, la animación se reduce a un ejercicio meramente decorativo. A nivel académico, la Institución Universitaria Pascual Bravo enfrenta entonces el reto de integrar en sus programas

didácticas que permitan a los estudiantes concebir la animación no solo como un conjunto de técnicas, sino como una herramienta comunicativa compleja.

Una de las causas de este problema radica en la escasa interdisciplinariedad en los procesos de enseñanza. El diseño gráfico se aborda desde lo visual, pero rara vez se conecta con disciplinas narrativas como la literatura, la dramaturgia o la cinematografía, que podrían enriquecer la construcción de historias. Del mismo modo, se observa una falta de reflexión crítica sobre referentes contemporáneos de la animación en campos como la publicidad, el cine, los videojuegos o la comunicación digital. La ausencia de análisis de casos impide que los estudiantes identifiquen estrategias narrativas y gráficas aplicables a sus propios proyectos (Gallego Escobar, 2016). También es importante señalar que los recursos gráficos empleados por los estudiantes suelen responder a tendencias pasajeras más que a intenciones narrativas definidas. Esto genera productos homogéneos, poco diferenciados y limitados en su capacidad de innovar en la comunicación visual (Malamed, 2015).

Desde una perspectiva narrativa, estrategias como la construcción de arcos dramáticos, la definición de conflictos y la caracterización de personajes pueden brindar a los estudiantes una estructura sólida para sus proyectos animados (Caldwell, 2025). Estos elementos permitirían trascender lo decorativo y situar la animación como relato con sentido. En cuanto a las estrategias gráficas, es necesario trabajar en la coherencia visual entre estilo, color, ritmo y tipografía; cada recurso gráfico debe responder al mensaje narrativo, evitando decisiones arbitrarias o únicamente estéticas (Katatikarn & Tanzillo, 2016). Otra estrategia pertinente es el análisis comparativo de referentes de la industria de la animación, tanto independiente como comercial. A través de este ejercicio, los estudiantes pueden identificar cómo se integran narrativa y estética en distintos contextos culturales y comunicativos.

En síntesis, el problema no radica únicamente en el dominio técnico de la animación, sino en la insuficiente integración de estrategias narrativas y gráficas en el proceso formativo. Esto limita la capacidad del estudiante para concebir la animación como

un medio de narración visual potente y eficaz. Abordar este desafío implica repensar la pedagogía del diseño gráfico en la Institución Universitaria Pascual Bravo, de modo que la animación se asuma como un lenguaje narrativo y no solo como un recurso técnico. Solo así será posible formar profesionales capaces de crear narrativas visuales significativas, coherentes y con impacto en los diversos campos donde la animación tiene presencia. Teniendo en cuenta todo lo anterior, se plantea una pregunta a la cual se le deberá dar respuesta durante el desarrollo de este proyecto:

¿Cómo puede estructurarse una guía que articule conceptos narrativos y gráficos de manera que fortalezca el diseño de animación y permita a los estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo crear narrativas visuales coherentes, significativas y funcionales?

2. Justificación

La pertinencia de indagar sobre qué estrategias narrativas y gráficas pueden aplicarse en la formación de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo para mejorar el uso de la animación en la creación de narrativas visuales se justifica por múltiples razones que abarcan las dimensiones no sólo práctica, sino teóricas y sociales. Esta investigación permite identificar la relevancia del problema y comprender su alcance en el desarrollo académico, profesional y cultural.

En primer lugar, la animación se ha consolidado como un recurso de comunicación con gran capacidad de influencia en distintos públicos. Al abordar problemáticas educativas, sociales, culturales y ambientales mediante narrativas visuales animadas, los diseñadores gráficos en formación pueden contribuir a la sensibilización y transformación de la sociedad (Wells, 2012). En un contexto saturado de información, los relatos audiovisuales dinámicos poseen la facultad de captar la atención, generar recordación y promover la reflexión crítica, lo que otorga al diseñador un papel activo como mediador cultural (Collington, 2016). Resolver el interrogante planteado significa formar estudiantes capaces de crear mensajes pertinentes y responsables, que no solo respondan a demandas de mercado, sino también a necesidades colectivas de comunicación efectiva y ética. De esta manera, la pertinencia social de la investigación radica en que prepara a los futuros profesionales para incidir positivamente en la construcción de discursos visuales que dialoguen con la realidad y la identidad de las comunidades.

En segundo lugar, es fundamental considerar que la animación no solo constituye un recurso estético, sino una herramienta de proyección laboral y profesional. La industria creativa contemporánea demanda cada vez más perfiles versátiles, capaces de integrar narrativas significativas con recursos visuales innovadores (Briggs, 2020). En este sentido, la investigación busca aportar a la consolidación de competencias aplicables en ámbitos como la publicidad, el cine, los videojuegos, la educación virtual y la comunicación digital. El desarrollo de estrategias narrativas y gráficas permitirá a los estudiantes estructurar proyectos de animación con una base conceptual clara y con objetivos comunicativos definidos, lo que incrementará la calidad de sus producciones y, en consecuencia, su

competitividad en el campo profesional. La formación que articule de manera equilibrada teoría y práctica no solo prepara al estudiante para el ejercicio laboral inmediato, sino que también fomenta la innovación y la capacidad de responder a desafíos de un mercado cambiante. De igual manera, resolver la pregunta planteada favorece la actualización de las metodologías pedagógicas en la enseñanza del diseño gráfico. La inclusión de dinámicas narrativas, el análisis de referentes y la integración de procesos de guionización y storyboard aportan a la consolidación de un modelo educativo más integral (Levy, 2021).

En tercer lugar, desde una perspectiva teórica, la investigación es valiosa porque contribuye a ampliar la discusión académica sobre la relación entre narrativa y diseño gráfico. Si bien la literatura existente aborda la animación desde el punto de vista técnico y estético, aún es incipiente la reflexión sobre su potencial narrativo como recurso formativo en la educación superior en Colombia. Si bien se ha consolidado como un atractivo arte visual y experimentación estética, aún se encuentra en una fase de crecimiento para reconocerse como medio de creación en sí misma e integrarse de forma efectiva en otras disciplinas comunicativas y pedagógicas (Restrepo, Tabares García, Sánchez Giraldo, & Roldán Montoya, 2020). Plantear el problema desde esta óptica permite aportar nuevas perspectivas conceptuales al campo del diseño y nutrir el debate académico con marcos de análisis interdisciplinarios. Además, el estudio ofrece la posibilidad de establecer puentes teóricos entre áreas como la semiótica, la comunicación audiovisual, la teoría de la imagen y la pedagogía del diseño. De este modo, se favorece la construcción de un cuerpo de conocimiento más robusto que respalde la práctica académica y que, a la vez, pueda ser aplicado en distintos escenarios profesionales.

En conclusión, la justificación de esta investigación se fundamenta en la pertinencia integral de su abordaje: responde a necesidades sociales de comunicación efectiva, a exigencias prácticas del mercado laboral y a vacíos teóricos en la literatura académica. Resolver este interrogante contribuirá al fortalecimiento del perfil profesional de los egresados de la Institución Universitaria Pascual Bravo y permitirá proyectar un modelo pedagógico innovador que integre la animación como herramienta de creación de narrativas visuales con sentido, coherencia e impacto.

3. Objetivos

Objetivo General:

Construir una guía que exponga conceptos narrativos y gráficos que fortalezcan el diseño de animación con el fin de mejorar la creación de narrativas visuales coherentes, significativas y funcionales.

Objetivos específicos:

- Revisar y sistematizar referentes teóricos, metodológicos y prácticos que articulen narrativa y diseño gráfico en el campo de la animación.
- Evaluar, a partir de casos de estudio y referentes profesionales, las estrategias narrativas y gráficas que contribuyen a la construcción de relatos visuales animados eficaces.
- Proponer un conjunto de lineamientos creativos que orienten la enseñanza de la animación como recurso narrativo dentro del programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo.

4. Referentes teóricos

La reflexión académica en torno a la animación y la narrativa visual encuentra sus raíces en teorías clásicas que, pese a su antigüedad, aún constituyen un fundamento indispensable para comprender los procesos de significación en imágenes en movimiento. Desde los inicios del siglo XX, corrientes como la semiótica de Charles S. Peirce sentaron las bases para entender la construcción del sentido a partir de los signos. En este marco, la animación se concibe no solo como un recurso estético, sino como un entramado de significaciones en constante interpretación donde cada signo acarrea un mensaje o función (Peirce, 1960). Bajo esta premisa, cada decisión gráfica y cada movimiento en la animación constituyen signos que se encadenan narrativamente y generan múltiples interpretaciones en el espectador.

A la vez, los principios clásicos de la animación, desarrollados en el ámbito artístico y técnico a mediados del siglo XX, evidencian que la narración visual se fortalece en la medida en que los elementos gráficos obedecen a intenciones expresivas. La consolidación de normas como la anticipación, la exageración o el “timing” se sustentaba en la idea de que la animación debía ir más allá y darle vida a la historia, no solo quedarse en la ilusión del movimiento (Thomas & Johnston, 1981). Esta visión permite comprender que el relato animado solo alcanza fuerza comunicativa cuando existe una coherencia entre la narración y los recursos gráficos que la sostienen.

En un plano contemporáneo, las discusiones teóricas sobre narración visual se amplían hacia perspectivas socioculturales que entienden la animación como un discurso multimodal, combinando modos semióticos como la imagen, el sonido, el color o el gesto en un mismo proceso de producción (Kress, 2010). Así, la animación no puede limitarse a lo técnico, sino que debe pensarse como un tejido de lenguajes que convergen para producir relatos significativos en contextos diversos. Esta visión integradora se refuerza con los aportes de la teoría narrativa aplicada a lo audiovisual, la cual subraya la importancia del relato como estructura organizadora. Desde esta perspectiva, contar historias es un proceso universal que articula las experiencias humanas y la animación se convierte en un medio privilegiado para transmitir las con potencia visual (Bruner, 1991). Lo anterior evidencia

que el aprendizaje de estrategias narrativas en el diseño gráfico no es accesorio, sino central en la formación de profesionales capaces de comunicar de manera profunda y eficaz.

Del mismo modo, investigaciones recientes como “Facial Animation Strategies for Improved Emotional Expression in Virtual Reality”, realizada por estudiantes de la Universidad de Mujeres de Dongduk, destacan la necesidad de comprender la dimensión estética y expresiva de la animación más allá del realismo. En este sentido, el valor reside tanto en reproducir fielmente la realidad como en construir atmósferas visuales capaces de evocar emociones y significados (Barthes, 1982). Bajo esta mirada, la animación se vuelve un campo fértil donde la narrativa gráfica amplifica las posibilidades interpretativas. En el terreno pedagógico, la literatura académica insiste en que los procesos formativos deben integrar de manera orgánica la narrativa con la práctica gráfica. La enseñanza de la animación no puede reducirse al manejo instrumental de software, sino que debe promover la reflexión y la creación de relatos visuales con sentido (Schön, 1992). Esto indica que el estudiante de diseño gráfico debe adquirir destrezas técnicas a la par de desarrollar la capacidad de reflexionar críticamente sobre el vínculo entre lo narrativo y lo gráfico en cada decisión creativa.

En conjunto, estos referentes convergen en una misma conclusión: la animación constituye un lenguaje narrativo complejo que requiere del dominio tanto de conceptos narrativos como gráficos para alcanzar su verdadero potencial comunicativo. Con el objetivo de resolver la pregunta planteada en este proyecto, es necesario reconocer que la formación en diseño gráfico debe nutrirse de estas tradiciones teóricas y, al mismo tiempo, proyectarse hacia enfoques actuales que respondan a las exigencias de la cultura visual contemporánea.

5. Metodología

La metodología propuesta para el presente proyecto de investigación se centra en un enfoque cualitativo con apoyo documental y de estudio de caso, dado que el objetivo principal es construir una guía que articule conceptos narrativos y gráficos para el diseño de animación en el contexto académico. El primer paso metodológico consiste en una revisión bibliográfica y documental que abarque referentes teóricos planteados por diversos estudios en los temas de interés. La finalidad de esta fase es sistematizar los aportes más relevantes en torno a la animación, la narrativa visual, el diseño gráfico y la pedagogía creativa. Para ello, se emplearán técnicas de análisis documental, fichaje temático y categorización conceptual, lo que permitirá construir un marco sólido que sustente la guía propuesta.

En segundo lugar, se procederá a la aplicación del método de estudio de caso, tomando como base proyectos de animación realizados tanto por estudiantes como por profesionales del diseño gráfico y la animación. La técnica de análisis de contenido permitirá identificar conceptos narrativos y gráficos empleados en productos finales, reconociendo fortalezas y limitaciones. Resultan especialmente valiosos trabajos y tesis de estudiantes de diseño y comunicación audiovisual donde exponen sus propias metodologías y recursos para llevar a cabo un producto competente, pues el poseer conocimientos sobre los fundamentos que rigen la animación, manejar herramientas de diseño e ilustración y la planificación de un flujo de trabajo estable pueden permitir la finalización de un producto competente con el mínimo de recursos (Defás León, 2021). Por otro lado, una profunda investigación de referentes y técnicas junto con un estudio detallado sobre las necesidades del público objetivo, permiten el correcto desarrollo de cualquier contenido animado. Es la etapa de bocetación que plantea los escenarios, personajes y elementos, los cuales deben ser pensados para verse estéticamente atractivos sin perder funcionalidad y simpleza (Fernández Lozano, 2023).

Pasando por productos profesionales, se consideran como referentes obras animadas que lograron integrar de manera magistral los elementos visuales con la intención narrativa, destacando por demostrar cómo cada decisión artística tiene un peso en la narrativa, pues dependiendo de los colores, texturas, movimientos y diseño de personajes se transmite una

idea específica al espectador. La película *Intensamente* (Docter, 2015) constituye un ejemplo paradigmático del uso del color y la forma como extensiones del discurso emocional., donde cada tono cromático representa un estado psicológico y cada diseño de personaje responde a una construcción simbólica precisa. Esta relación entre forma y significado es un referente para comprender cómo las decisiones gráficas refuerzan la estructura narrativa.

De manera similar, *Spider-Man: un nuevo universo* (Persichetti, Ramsey & Rothman, 2018) demostró cómo la experimentación gráfica puede redefinir la estética animada contemporánea. En este caso, la incorporación de texturas, historias y un estilo visual híbrido entre cómic e ilustración digital creó una experiencia narrativa innovadora. Su estética no fue una elección superficial, sino un reflejo del conflicto de identidad del protagonista y de la multiplicidad de realidades que explora la trama. En síntesis, ambas producciones muestran cómo la animación puede trascender lo técnico para convertirse en una herramienta de autoría discursiva y este tipo de casos se erige como ejemplo para los procesos formativos, evidenciando que la coherencia entre narrativa y diseño es esencial en el éxito comunicativo de una animación.

Posteriormente, los hallazgos obtenidos serán integrados mediante un proceso de triangulación de la información, que contrastará la revisión documental con el análisis de casos. La triangulación permitirá validar resultados, aumentar la credibilidad y la riqueza de los hallazgos al obtener una comprensión más exhaustiva de los objetos de estudio. Esta fase asegura la coherencia entre teoría, práctica y contexto académico, y prepara el terreno para la construcción de la guía.

Para finalizar, se dará paso a la etapa de desarrollo de la guía, en la que se diseñará un conjunto de lineamientos creativos orientados a la enseñanza de la animación como recurso narrativo. Para esta fase, se aplicará el método de diseño instruccional adaptado al campo del diseño gráfico, donde la guía debe concebirse como un sistema interdependiente donde objetivos, contenidos narrativos, recursos gráficos, actividades y evaluación estén alineados. Esto significa que el desarrollo de las estrategias visuales y narrativas no debe

abordarse por separado, sino como partes que se retroalimentan dentro del aprendizaje del diseño animado, respetando la idea de que cada elemento dentro del proceso está crucialmente conectado entre sí (Dick, Carey, & Carey, 2014). El resultado será una guía que articule los conceptos narrativos y gráficos con criterios pedagógicos y funcionales.

En síntesis, la metodología se estructura en cuatro fases: revisión documental, estudio de casos, triangulación de la información y construcción de la guía. Las técnicas empleadas aseguran un abordaje integral que responde no solo a la pregunta de investigación, sino también al objetivo general y a los objetivos específicos planteados. De este modo, el proceso investigativo permitirá no solo describir y evaluar estrategias narrativas y gráficas, sino transformar esos hallazgos en un recurso pedagógico concreto que mejore la formación de los estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo, fortaleciendo su capacidad para crear narrativas visuales efectivas mediante la animación.

6. Resultados

Según Defás León (2021), poseer conocimientos sobre los fundamentos que rigen la animación, manejar herramientas de diseño e ilustración, y planificar un flujo de trabajo acertado permite la finalización de un producto de buena calidad con el mínimo de recursos. A su vez, la investigación de referentes y necesidades del público objetivo, garantiza el correcto desarrollo de cualquier contenido animado (Fernández Lozano, 2023). En el ámbito profesional, películas como *Intensamente* (Docter, 2015) y *Spider-Man: un nuevo universo* (Persichetti, Ramsey & Rothman, 2018) establecieron un estándar en la creación de productos animados, donde ambos casos articularon de forma plena y simbólica los recursos visuales y el discurso narrativo. Este tipo de producciones constituyen referentes esenciales para comprender la relación entre forma y sentido dentro del diseño animado. Por ende, los resultados esperados de la presente investigación apuntan precisamente a fortalecer esa articulación en el contexto educativo universitario. Se espera que los estudiantes de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo comprendan la animación no solo como técnica, sino como lenguaje narrativo.

De acuerdo a lo anterior, se presenta una guía estructurada que sirve de puente entre los fundamentos narrativos y las decisiones gráficas que definen la producción animada, con la esperanza de que ésta se convierta en un instrumento para orientar a los estudiantes en la creación de proyectos animados académicos visualmente coherentes y sólidos a nivel narrativo. También se incluyen bases conceptuales que integran teorías del diseño, la comunicación visual y la narrativa audiovisual. Esta integración permitirá articular de manera más consciente los procesos creativos con los objetivos comunicativos que debe perseguir una animación efectiva. Asimismo, se prevé que la implementación de la guía promueva procesos de reflexión crítica sobre las decisiones creativas, fomentando el pensamiento proyectual y la autocrítica. Por lo tanto, el estudiante de diseño no solo debe ser un ejecutor técnico, sino un autor que comprende el sentido de lo que comunica visualmente. Al final, se espera consolidar una cultura formativa donde la animación sea apreciada como un lenguaje expresivo y transformador más allá de su cualidad como técnica o disciplina.

Guía didáctica para la articulación de conceptos narrativos y gráficos en el diseño de animación

Fundamentación

La animación contemporánea ha trascendido su rol meramente estético para consolidarse como un medio expresivo capaz de comunicar ideas, emociones y narrativas complejas. En el contexto del diseño gráfico, la animación se posiciona como una herramienta que integra lenguaje visual, técnica y relato. No obstante, en la enseñanza superior del diseño, persiste una tendencia a priorizar el dominio técnico sobre la comprensión discursiva, lo cual limita la capacidad de los estudiantes para crear productos con sentido comunicativo. La presente guía busca articular los conceptos narrativos y gráficos con criterios pedagógicos y funcionales, orientando a los estudiantes hacia la creación de proyectos animados coherentes, significativos y funcionales. El propósito final es fortalecer la competencia narrativa y visual del diseñador en formación, para que cada decisión estética responda a una intención narrativa y comunicativa clara.

Competencias a desarrollar

- Competencia narrativa: Capacidad para estructurar relatos animados con coherencia, sentido y propósito comunicativo.
- Competencia visual: Dominio de los recursos gráficos (color, ritmo, composición, tipografía, textura) al servicio de la narrativa.
- Competencia técnica: Manejo eficaz de herramientas digitales y tradicionales para la producción de animaciones.
- Competencia reflexiva: Habilidad para analizar, evaluar y justificar decisiones visuales y narrativas en el proceso creativo.

Tabla #1

Estructura Metodológica

Etapa	Descripción	Aplicación en la guía
Identificación de metas instruccionales	Define los resultados esperados del aprendizaje.	Fortalecer la capacidad del estudiante para crear narrativas animadas coherentes.
Análisis del aprendizaje y contexto	Determina características, intereses y nivel de conocimiento.	Diagnóstico inicial del estudiante: dominio narrativo, técnico y estético.
Análisis de tareas	Descompone el proceso de animación narrativa en pasos concretos.	Investigación → Guion → Storyboard → Diseño visual → Animación → Evaluación.
Diseño de estrategias instruccionales	Organiza la secuencia de aprendizaje.	Cuatro módulos articulados con actividades progresivas.
Desarrollo de materiales	Producción de recursos y ejemplos aplicados.	Guías de trabajo, casos de estudio, plantillas y rúbricas.
Evaluación formativa	Revisión y ajuste de procesos.	Retroalimentación continua y autoevaluación narrativa-gráfica.
Evaluación sumativa	Valoración final de resultados.	Calificación integral de coherencia narrativa y visual del producto.

Creación propia.

Resultados esperados

- Comprensión integral de la animación como discurso visual-narrativo.
- Creación de productos animados con coherencia estética y propósito comunicativo.
- Consolidación de un pensamiento proyectual reflexivo.
- Promoción de una cultura formativa donde la animación sea entendida como herramienta expresiva, pedagógica y transformadora.

Estructura de la guía

Módulo 1. Comprender la narrativa visual animada

La narrativa visual animada constituye un campo esencial dentro del diseño contemporáneo, ya que permite articular ideas, emociones y conceptos a través del movimiento y la forma. En la animación, la historia no se limita a un relato lineal, sino que se construye mediante decisiones visuales que generan sentido. Según Wells (2012), la animación posee una gramática propia, donde cada decisión estética: el color, la línea, el ritmo, la textura, se convierte en un signo que comunica emociones o ideas. La animación se distingue de otros lenguajes visuales por su capacidad de representar lo intangible: los pensamientos, los sueños o las sensaciones abstractas, transformando lo simbólico en experiencia perceptible (Honesty Roe, 2013).

En el contexto académico, comprender la narrativa visual implica reconocer que el diseño animado no se limita al dominio técnico de software, sino que exige una estructura narrativa coherente que dé sentido a cada elemento gráfico. De este modo, la animación debe pensarse como un sistema semiótico donde la estética y el movimiento cooperan para construir significado (Furniss, 2016). Este módulo propone que el estudiante explore la animación desde su función comunicativa, comprendiendo cómo los recursos visuales transmiten intención y emoción. Así, el aprendizaje busca trascender lo decorativo, invitando a los estudiantes a convertir sus decisiones gráficas en actos narrativos conscientes.

Contenidos

La animación como medio narrativo:

La animación es, ante todo, un lenguaje narrativo que permite representar visualmente el paso del tiempo, el cambio y la transformación. Según Thomas y Johnston (1981), pioneros de la animación de Disney, “toda animación debe contar una historia, incluso si no existen palabras”. Este principio revela la función esencial del movimiento: cada gesto, cambio de color o variación de ritmo comunica información. La animación posee una estructura narrativa particular que no depende únicamente de

los diálogos, sino del modo en que los elementos visuales se articulan para generar continuidad y emoción (Wells, 2012). En ese sentido, la animación ofrece posibilidades ilimitadas para representar mundos simbólicos y expresar conceptos que el cine realista no puede capturar con igual flexibilidad.

Furniss (2016) amplía esta idea al afirmar que la narrativa animada es simultáneamente estética y conceptual. La autora sugiere que el diseño visual se convierte en el vehículo del discurso: una línea ondulante puede expresar vulnerabilidad, una textura rugosa puede sugerir tensión o caos, y un ritmo de edición puede reflejar el estado emocional de un personaje. Esta dimensión expresiva posiciona a la animación como una herramienta pedagógica valiosa, capaz de integrar pensamiento crítico, sensibilidad estética y capacidad comunicativa.

Nota para el formador: Desde la perspectiva educativa, comprender la animación como medio narrativo ayuda al estudiante a estructurar mensajes visuales coherentes, a concebir la imagen en función del relato y no como mero adorno formal.

Estructura narrativa: conflicto, arco dramático, resolución:

La narrativa animada, al igual que el cine o la literatura, se construye sobre la base de una estructura dramática. En animación, por ejemplo, esta tensión puede representarse visualmente mediante contrastes de color, formas opuestas o cambios de ritmo. La estructura visual puede reflejar la estructura emocional del relato: un desequilibrio visual puede corresponder a un conflicto interno del personaje, mientras que la armonía cromática puede simbolizar la resolución o el equilibrio final (Block, 2020). Comprender estos paralelismos permite al diseñador utilizar la estética como lenguaje narrativo estructurado.

De forma similar, el arco dramático (comprendiendo planteamiento, desarrollo y resolución) funciona como una guía para la progresión emocional de la audiencia (Field, 2007). En animación, esto se traduce en un viaje visual: los elementos gráficos

evolucionan junto a la trama, reforzando los puntos de tensión y alivio. De este modo, la historia adquiere coherencia y ritmo.

Nota para el formador: En la educación del diseño, enseñar esta estructura permite desarrollar proyectos narrativos sólidos y fomentar la planificación consciente de cada escena, integrando pensamiento visual, guionización y temporalidad. Así, el conflicto deja de ser un concepto literario y se convierte en una herramienta visual para construir significado.

Construcción de personajes y atmósferas visuales:

Los personajes son el núcleo emocional de toda narrativa animada. Su diseño implica una síntesis entre forma, movimiento y psicología. Un personaje bien diseñado debe transmitir su esencia sin el uso de palabras porque debe hacerlo por sí mismo a través de su silueta, sus gestos o su color (Lasseter, 1987). Esta afirmación resalta la importancia de la coherencia visual en la caracterización. Docter, en *Intensamente*, demostró cómo la codificación cromática (asociar colores a emociones) potencia la comprensión del espectador, generando una conexión inmediata entre el diseño y la narrativa. De este modo, el aspecto visual del personaje actúa como una extensión simbólica de su identidad emocional.

Las atmósferas visuales, por su parte, determinan el tono narrativo del relato. Furniss (2016) explica que los entornos y fondos no son simples decoraciones, sino construcciones semióticas que contextualizan el conflicto y la emoción. En este sentido, diseñar atmósferas implica dominar el uso de la luz, la textura y la escala para guiar la interpretación del espectador. Películas como *Kubo and the Two Strings* (Knight, 2016) o *The House* (Swaef, Roels, von Bahr, Baeza, 2022) ejemplifican cómo el espacio visual puede convertirse en un personaje más dentro del relato.

Nota para el formador: En la práctica, comprender esta relación entre personaje y entorno estimula la capacidad del estudiante de diseñar mundos coherentes y con propósito, donde cada elemento visual tenga una función narrativa clara.

Storytelling y emoción visual:

El storytelling constituye la base estructural de toda producción animada. Se trata de un proceso que combina emoción, estructura y mensaje, pues un buen relato no solo informa, sino que transforma al espectador mediante la experiencia emocional (McKee, 2010). En la animación, esta transformación ocurre a través de la sinergia entre ritmo, color y movimiento. Wells (2012) sostiene que la emoción visual se construye mediante contrastes perceptivos: la transición entre calma y dinamismo, la variación de la saturación cromática o la alternancia de planos genera respuestas afectivas en el espectador. Este principio convierte al diseño animado en una herramienta de comunicación sensible y estratégica. Honess Roe (2013) añade que la emoción visual en la animación no depende únicamente del contenido, sino de su forma expresiva. La estética del movimiento, el tempo y la composición influyen directamente en la percepción emocional del relato.

Nota para el formador: Desde la enseñanza del diseño, trabajar el storytelling implica coordinar la creación de relatos visuales que despierten empatía y comprensión. En este proceso, la animación deja de ser una técnica para convertirse en una experiencia de sentido, así se aprende que el verdadero poder narrativo está más allá en contar una historia porque es también diseñar una vivencia estética que comunique lo invisible y conecte con el espectador desde lo emocional.

Actividades

1. Analizar fragmentos de películas como **Intensamente** y **Spider-Man: Un nuevo universo** para identificar cómo el color y la forma refuerzan la historia.
2. Diseñar una secuencia de tres viñetas que representen una emoción (alegría, tristeza o ira) utilizando únicamente recursos visuales.

3. Redactar un texto reflexivo sobre la relación entre diseño visual y sentido narrativo.

Evaluación

Se valorará la comprensión narrativa, la coherencia entre emoción y composición visual, y el nivel de reflexión crítica.

Módulo 2. Del guion al storyboard

El proceso de trasladar una idea a un formato audiovisual requiere planificación, estructura y coherencia entre lo narrativo y lo visual. En la animación, este proceso se materializa a través del guion y el storyboard, dos herramientas que permiten organizar la historia en secuencias comprensibles antes de su producción (Fernández Lozano, 2023). La estructura textual constituye el esqueleto del relato visual, pues determina cómo los elementos formales: espacio, color, movimiento, ritmo y composición, se articulan para transmitir el significado. En consecuencia, el guion y el storyboard no son solo etapas previas a la animación, sino sistemas de pensamiento visual que garantizan unidad narrativa. Para Wells (2012), la planificación visual es un proceso creativo y racional que facilita la coherencia entre la intención narrativa y la forma estética. Elaborar un buen storyboard implica transformar una idea escrita en una secuencia organizada de imágenes que comunican acción, emoción y ritmo. Por ende, el storyboard actúa como una herramienta de traducción: convierte el lenguaje del texto en el lenguaje del movimiento.

Nota para el formador: En el ámbito educativo, dominar estas etapas permite desarrollar competencias tanto narrativas como visuales, fomentando la comprensión del tiempo, la continuidad y la emoción visual como fundamentos expresivos. Este módulo, por tanto, busca que el estudiante aprenda a visualizar, estructurar y comunicar eficazmente una historia antes de su ejecución técnica.

Contenidos

Guion: estructura, lenguaje y propósito:

El guion representa el primer paso hacia la materialización de una idea animada. Es una herramienta que combina la narrativa literaria con el pensamiento visual, permitiendo planificar acciones, emociones y transiciones antes de pasar al dibujo o la animación. Field (2007) explica que todo guion debe apoyarse en una estructura de tres actos (planteamiento, confrontación y resolución) que organice la experiencia del espectador y mantenga el interés narrativo. En el contexto de la animación, esta estructura adquiere una dimensión visual: cada acción, encuadre o ritmo de montaje se convierte en un signo expresivo. Por su parte, McKee (2010) sostiene que un guion efectivo debe poseer una progresión emocional clara, donde cada escena impulse al espectador hacia una experiencia sensorial y cognitiva más profunda. En animación, esta progresión se logra mediante el control del tono, el color y el ritmo narrativo.

Nota para el formador: En términos pedagógicos, trabajar el guion fomenta la capacidad del estudiante para pensar de forma estructurada, prever la coherencia entre contenido y forma, y construir relatos donde el movimiento y la emoción estén guiados por un propósito narrativo. De este modo, el guion actúa como un mapa conceptual que traduce las ideas en experiencias audiovisuales completas y coherentes.

Principios de continuidad, ritmo y transición:

La continuidad es un principio esencial para que el espectador perciba fluidez entre las escenas y coherencia en la narrativa visual. La continuidad audiovisual se logra mediante una combinación de ritmo, dirección del movimiento, y relación espacial entre planos (Dancyger, 2018). En animación, estos principios adquieren mayor relevancia, ya que el tiempo y el espacio son construidos artificialmente, donde cada transición debe planificarse con precisión para mantener la ilusión de movimiento y consistencia narrativa. Block (2020) afirma que el ritmo visual, definido por la frecuencia y duración de los cortes o movimientos, guía la atención del espectador y genera emoción, del mismo modo en que la música utiliza tempo y compás para dirigir

la escucha. De acuerdo a lo anterior, se puede pensar en la animación como una coreografía visual.

Asimismo, la transición es un recurso narrativo que expresa el paso del tiempo, el cambio de lugar o el desarrollo psicológico de un personaje. Dancyger afirma que cada transición debe responder a una motivación narrativa: un cambio de plano no es solo una variación formal, sino una señal semiótica que sugiere un salto en la historia o un giro emocional. En animación, los cambios de ritmo y transición visual se diseñan a través de elementos como la disolución, el morphing, o la variación cromática. Dominar estos principios permite al estudiante construir narrativas visuales que fluyen naturalmente, evitando cortes abruptos o incoherencias espaciales.

Disolución: transición suave entre dos imágenes donde una se desvanece progresivamente mientras la otra aparece, generando continuidad visual y temporal.

Morphing: técnica que transforma gradualmente una figura o personaje en otro mediante la interpolación de formas, creando una sensación fluida de cambio.

Variación cromática: cambio controlado de color en una escena o elemento para sugerir paso del tiempo, alteración emocional o transición de ambiente.

Nota para el formador: En la práctica educativa, enseñar continuidad y ritmo favorece la alfabetización visual del alumno, desarrollando su capacidad para organizar secuencias temporalmente coherentes y emocionalmente efectivas.

Storyboard como herramienta de diseño:

El storyboard constituye una representación gráfica secuencial del guion, donde cada cuadro ilustra las acciones, encuadres y movimientos de cámara. En términos simples, su función principal es previsualizar el proyecto antes de producirlo. En este sentido, el storyboard permite al diseñador experimentar con la composición, el ritmo y

la perspectiva, asegurando que las decisiones visuales estén alineadas con los objetivos narrativos. Wells (2012) subraya que el storyboard no es solo una herramienta técnica, sino un instrumento de pensamiento visual que estimula la reflexión sobre la puesta en escena, el tono y la emoción del relato. En el aula, su implementación fomenta la planificación estratégica y la claridad comunicativa entre equipos de trabajo.

La secuencialidad de las imágenes, su organización en relación temporal y espacial, es lo que permite construir sentido narrativo (McCloud, 2008). Cada viñeta en un storyboard funciona como un fragmento de información visual que, al unirse con otros, genera continuidad perceptiva. Por ello, un storyboard eficaz debe equilibrar precisión técnica y expresividad visual, mostrando el movimiento, el enfoque y la intención emocional de cada escena. En el contexto de la animación, el storyboard actúa además como una guía para la producción, definiendo tiempos, direcciones de acción y composición del cuadro.

Nota para el formador: Enseñar a los estudiantes a elaborar storyboards fortalece su pensamiento narrativo, su comprensión espacial y su habilidad para traducir conceptos abstractos en imágenes organizadas y comunicativas.

Vinculación entre texto, imagen y tiempo:

La relación entre texto, imagen y tiempo define la naturaleza híbrida de la narrativa animada. Cada uno de estos componentes cumple una función semiótica particular, pero su verdadero potencial emerge cuando se integran de manera armónica. Field (2007) planteó que el montaje audiovisual es la síntesis entre palabra e imagen, donde el tiempo se convierte en la materia prima del significado. En la animación, esta relación adquiere un carácter plástico: los textos pueden transformarse en imágenes, los sonidos pueden representar emociones visuales, y el tiempo puede dilatarse o comprimirse para crear impacto dramático. La comprensión de esta interdependencia es esencial para construir narrativas coherentes y expresivas. Por su parte, Honess Roe (2013) afirma

que el tiempo en el relato audiovisual no es lineal, sino emocional. El diseñador puede manipularlo mediante pausas, aceleraciones o silencios visuales que reflejan estados internos de los personajes o cambios en la atmósfera. De igual modo, la relación entre texto e imagen debe pensarse como un diálogo complementario: el texto guía, pero la imagen revela.

Nota para el formador: En el proceso educativo, enseñar esta vinculación promueve en el estudiante una comprensión multidimensional del relato, donde la palabra, la forma y el ritmo trabajan de manera integrada. De este modo, el aprendizaje de la animación se convierte en un ejercicio de sinestesia narrativa, donde la coordinación entre texto, imagen y tiempo produce experiencias visuales completas, coherentes y emocionalmente resonantes.

Actividades

1. Lectura guiada de *The Visual Story* (Block, 2020) sobre estructura visual y ritmo. <https://es.scribd.com/doc/145774220/Narrativa-Visual-Bruce-Block>
2. Elaborar un guion literario basado en una experiencia cotidiana.
3. Traducir el guion literario a storyboard, cuidando la secuencia y coherencia visual.

Evaluación

Se evaluará la claridad secuencial, la coherencia narrativa y la pertinencia del ritmo visual.

Módulo 3. Estrategias gráficas y coherencia visual

El desarrollo de una narrativa visual coherente exige que las decisiones gráficas respondan a una intención comunicativa y no solo a criterios estéticos. En animación, cada elemento visual, desde la paleta cromática hasta la textura de un objeto, contribuye a la construcción del sentido narrativo. Docter (2015) señala que “cada decisión

artística es narrativa”, enfatizando que la elección de color, forma y movimiento tiene el poder de modificar la percepción emocional del espectador. Desde esta perspectiva, las estrategias gráficas se conciben como herramientas de narración visual que fortalecen la expresividad y coherencia del relato animado. Comprender el rol del diseño visual dentro de la narrativa implica asumir que la estética no se limita al embellecimiento, sino que estructura el modo en que la audiencia interpreta y siente una historia. Según Block (2020), la composición visual se rige por leyes perceptuales que guían la atención del espectador, organizando los elementos en función del equilibrio y la tensión.

Nota para el formador: El propósito de este módulo es que los estudiantes aprendan a sustentar conceptualmente sus decisiones gráficas, desarrollando un pensamiento visual crítico que les permita articular color, forma, tipografía y textura con los objetivos narrativos del relato animado.

Contenidos

Color como recurso semántico:

El color es uno de los recursos más potentes en la construcción del significado visual. Evoca emociones, comunica estados psicológicos, atmósferas y jerarquías dentro de la composición. Teóricos han llegado incluso a describir el color como un medio para ejercer influencias directas sobre el alma y el ser, destacando su poder simbólico y emocional (Itten, 1990). En animación, la paleta cromática no debe ser arbitraria: cada tono y contraste debe responder a la intención narrativa. Por ejemplo, en *Intensamente* (Docter, 2015), los colores se asocian directamente con las emociones: la alegría en amarillo, la tristeza en azul, reforzando el significado psicológico de cada personaje. Asimismo, Itten (1990) señala que el color funciona como un lenguaje simbólico capaz de guiar la percepción del espectador y modular su respuesta emocional. En este sentido, el color se convierte en un vehículo conceptual que traduce emociones y significados visuales, consolidando su rol como eje central en la coherencia estética de una animación.

Nota para el formador: Desde un enfoque pedagógico, el estudio del color como recurso semántico permite a los estudiantes comprender cómo las decisiones cromáticas inciden en la construcción del tono narrativo. Al analizar referentes profesionales y producciones contemporáneas, los estudiantes pueden desarrollar una conciencia crítica sobre el uso del color como elemento narrativo y comunicativo, evitando emplearlo de manera decorativa o intuitiva.

Tipografía, forma y textura como herramientas expresivas:

La tipografía, la forma y la textura son componentes esenciales de la identidad visual de un relato animado. La tipografía no solo transmite información, sino que posee una voz visual que puede sugerir tono, época o personalidad (Phillips & Lupton, 2015). En una narrativa animada, la elección tipográfica debe alinearse con el universo gráfico del relato, complementando su atmósfera y ritmo. Por otro lado, la forma geométrica, orgánica o abstracta, determina la legibilidad visual del mensaje y la empatía del espectador con los personajes. De este modo, la forma actúa como estructura perceptual que organiza la experiencia visual, dotando de estabilidad o dinamismo a la composición (Arnheim, 1974). En cuanto a la textura, Wells (2012) argumenta que su función es estética y sensorial: permite que el espectador “sienta” la superficie de los objetos y se relacione emocionalmente con ellos. En animación, el uso de texturas digitales o manuales puede generar contrastes que intensifican la atmósfera narrativa. Por ejemplo, producciones como *Spider-Man: un nuevo universo* (Persichetti, Ramsey & Rothman, 2018) utilizan texturas inspiradas en el cómic para potenciar la inmersión estética y narrativa.

Nota para el formador: En el contexto educativo, el dominio de estas herramientas fomenta la sensibilidad visual y el pensamiento analítico del estudiante, promoviendo la integración consciente entre expresión gráfica y significado narrativo.

Composición visual, jerarquía y balance:

La composición visual constituye el punto de encuentro entre las decisiones formales y las intenciones comunicativas. Una composición efectiva debe organizar los elementos gráficos de forma que la mirada del espectador se dirija hacia el punto de interés principal (Dondis, 1976). Este principio resulta fundamental en animación, donde cada cuadro debe comunicar un propósito narrativo claro. La jerarquía visual, por su parte, determina el orden de lectura y la relevancia de cada elemento en la escena. Al comprender cómo la disposición espacial afecta la percepción, el estudiante aprende a crear equilibrio visual y claridad narrativa. Arnheim (1974) describe el balance como la armonía entre fuerzas visuales opuestas: simetría y asimetría, peso y ligereza, tensión y reposo. Estos conceptos, aplicados a la animación, permiten generar composiciones dinámicas que mantengan la atención del espectador sin perder coherencia. En el ámbito profesional, películas como *The Incredibles* (Bird, 2004) ejemplifican cómo el diseño de planos y la organización de elementos refuerzan la narrativa emocional.

Nota para el formador: En la enseñanza del diseño animado, comprender la composición como un sistema expresivo permite que los estudiantes desarrollen una mirada analítica y consciente, orientada hacia la creación de imágenes funcionales, armónicas y narrativamente sólidas.

Coherencia estética en narrativas animadas:

La coherencia estética es la síntesis entre estilo, concepto y narrativa. Según Block (2020), la estética digital debe entenderse como una estrategia de comunicación más que como un adorno visual, ya que la forma se convierte en portadora de significado. En animación, la coherencia se logra cuando todas las decisiones gráficas: color, textura, tipografía, composición y movimiento, responden a un mismo propósito narrativo. Wells (2012) advierte que las producciones carentes de coherencia visual tienden a fragmentar la experiencia del espectador, debilitando la inmersión emocional. Por ello, desarrollar una visión estética integral es clave para la creación de relatos sólidos y memorables.

Desde el enfoque pedagógico, enseñar coherencia estética implica fomentar el pensamiento reflexivo y la justificación de cada decisión gráfica. El estudiante debe aprender a evaluar si sus elecciones formales comunican efectivamente el concepto y la emoción que desea transmitir. Ejemplos contemporáneos como *The Mitchells vs. The Machines* (Rianda, 2021) muestran cómo un estilo visual consistente puede amplificar el mensaje emocional del relato.

Nota para el formador: La coherencia estética, en este sentido, no es una restricción creativa, sino una estrategia para construir identidad visual y narrativa. Su dominio permite al estudiante integrar técnica, expresión y significado en un lenguaje animado auténtico y funcional.

Actividades

1. Comparar estilos gráficos de animaciones como **The House** y **Klaus**.
2. Diseñar personajes y escenarios coherentes dentro de un mismo universo visual.
3. Realizar un conversatorio de crítica visual donde se argumenten las decisiones de diseño.

Evaluación

Se evaluará la coherencia estética, la relación entre forma y significado, y la justificación argumentada de las decisiones visuales.

Módulo 4. Producción animada y evaluación del discurso

El módulo de producción y evaluación del discurso animado constituye la etapa integradora de todos los aprendizajes previos. En esta fase, los estudiantes aplican los fundamentos narrativos y gráficos para desarrollar un producto animado que refleje coherencia conceptual, estética y técnica. Según Lasseter (1987), la producción

animada no solo consiste en mover imágenes, sino en dar vida a una historia a través de cada decisión visual y sonora. La finalidad de este módulo es que los estudiantes comprendan el proceso de animación como un ejercicio de comunicación estructurada, donde cada elemento como tiempo, color, sonido y movimiento responde a una intención narrativa específica.

Asimismo, el enfoque del módulo se centra en el pensamiento crítico y reflexivo. Como afirma Wells (2012), la animación debe ser analizada desde su resultado estético junto con las decisiones ideológicas y simbólicas que le dan forma. Por ello, este espacio promueve la autoevaluación y la revisión crítica del discurso visual, impulsando al estudiante a cuestionar la funcionalidad, coherencia y significado de su obra. La meta, más que crear un producto técnico, es desarrollar una mirada integral capaz de comprender la animación como un sistema expresivo y cultural. Este módulo, por tanto, consolida la autonomía creativa y la capacidad analítica del futuro diseñador, articulando creación y reflexión como ejes de aprendizaje.

Contenidos

Planeación del flujo de trabajo:

La planeación del flujo de trabajo en animación constituye la base organizativa de todo proceso creativo y técnico. Según Thomas y Johnston (1981), la animación requiere una estructura meticulosa que garantice coherencia entre la idea inicial y el resultado final, evitando la improvisación que suele afectar la narrativa y la estética del producto. Este flujo implica definir etapas claras (preproducción, producción y posproducción) asignar tiempos y establecer responsabilidades. En el ámbito educativo, aprender a planificar permite al estudiante visualizar el proyecto como un sistema interdependiente, donde las decisiones de una fase inciden directamente en la siguiente.

La planificación también involucra el uso de herramientas digitales que optimicen el proceso creativo. Como señala Defás León (2021), la organización de archivos, la

nomenclatura de escenas y la definición de cronogramas constituyen prácticas profesionales que incrementan la eficiencia y la calidad final del producto. En esta etapa, la gestión de recursos humanos y técnicos es tan importante como la creatividad misma. Por ejemplo, los estudios de animación de Pixar y Ghibli trabajan bajo flujos de producción colaborativos que combinan dirección artística, control técnico y revisión continua.

Nota para el formador: Inculcar estos principios en la formación del diseñador permite que el estudiante desarrolle una ética de trabajo estructurada, disciplinada y adaptable a las dinámicas de la industria contemporánea.

Integración de recursos sonoros y temporales:

El sonido, junto con la imagen, constituye un elemento narrativo fundamental en la construcción del significado animado. El concepto de “audiovisión” para referirse a la experiencia conjunta entre lo sonoro y lo visual, destacando cómo la banda sonora redefine la percepción del tiempo y la emoción (Chion, 1994). En la animación, los efectos sonoros, la música y las pausas rítmicas funcionan como guías perceptivas que orientan al espectador. Por ejemplo, la sincronía entre movimientos y música en obras como *Fantasia* (Disney, 1940) demuestra cómo el sonido amplifica la expresividad visual. Además, el tiempo en animación no se percibe como un flujo lineal, sino como un recurso moldeable que puede acelerarse, ralentizarse o fragmentarse para intensificar la experiencia emocional. Block (2020) sostiene que el manejo del tiempo es una decisión semántica: altera la manera en que el público interpreta la acción y se involucra con los personajes.

Nota para el formador: En el contexto académico, enseñar la integración sonora y temporal ayuda al estudiante a comprender la animación como una orquesta visual, donde cada ritmo y pausa construye sentido. La planificación sonora, el diseño de

ambientes auditivos y la manipulación del tiempo visual constituyen, por tanto, pilares para alcanzar una narrativa animada inmersiva y emocionalmente coherente.

Edición, ritmo y dirección visual:

La edición en animación es el proceso donde convergen la narrativa, el ritmo y la intención visual. Dancyger (2018) describió el montaje como una forma de pensamiento que produce significado a partir del choque entre imágenes. En la animación, este principio se traduce en la relación temporal y rítmica entre planos, movimientos y sonidos. Según Block (2020), el ritmo visual regula la atención del espectador y determina la intensidad emocional de la secuencia. Una edición coherente debe guiar la mirada y sostener la tensión narrativa, asegurando continuidad y equilibrio entre acción y pausa. La dirección visual, por su parte, es la instancia creativa que coordina el estilo, la composición y la atmósfera del relato. Bird (2004) enfatiza que “la dirección no se trata solo de ver, sino de hacer sentir”, destacando el poder emocional de las decisiones visuales. En el ámbito profesional, producciones como *The Incredibles* (Bird, 2004) o *Soul* (Docter, 2020) ilustran cómo la edición y la dirección visual construyen ritmo y cohesión.

Nota para el formador: En la formación universitaria, enseñar estos procesos implica fomentar la conciencia temporal y expresiva del estudiante, invitándolo a experimentar con cortes, planos y duraciones que potencien la intencionalidad narrativa. La edición deja de ser una labor técnica para convertirse en una herramienta de diseño del tiempo y la emoción.

Evaluación narrativa y estética del producto:

La evaluación del producto animado debe abordarse desde una perspectiva integral, considerando tanto los aspectos técnicos como los discursivos. Según Honess Roe (2013), todo texto audiovisual es un acto de enunciación que revela una postura frente al mundo; por ello, evaluar una animación implica analizar qué comunica y cómo lo

hace. En este sentido, los criterios de evaluación deben contemplar coherencia narrativa, uso expresivo del diseño, eficacia comunicativa y consistencia estética. Wells (2012) propone que el análisis crítico de la animación fomenta la autoconciencia creativa del diseñador, al permitirle reflexionar sobre las decisiones tomadas y su impacto en la audiencia.

De igual manera, la evaluación estética se relaciona con la capacidad de generar experiencias significativas y emocionalmente auténticas. Blazer (2015) sostiene que el animador no solo es un técnico, sino un narrador visual que debe evaluar la fuerza expresiva de su obra. Por ello, la revisión final del proyecto debe incluir instancias de retroalimentación colectiva, comparación con referentes profesionales y autoevaluación crítica. Este enfoque busca calificar tanto la técnica como la intencionalidad comunicativa, promoviendo así la reflexión continua e integrando el aprendizaje práctico con la comprensión teórica del discurso animado como medio de comunicación y arte.

Actividades

1. Elaborar una ficha técnica con sinopsis, personajes y estilo visual.
2. Desarrollar una animación de 30–60 segundos aplicando los conceptos aprendidos.
3. Presentar el proyecto y defender argumentativamente el proceso creativo.

Evaluación

La evaluación final considerará coherencia narrativa, pertinencia gráfica, innovación y reflexión crítica.

Tabla #2

Evaluación Integral

Etapa	Instrumento	Criterio de Evaluación
Diagnóstica	Cuestionario inicial	Nivel de conocimiento en narrativa y animación.
Formativa	Rúbricas de análisis y producción parcial	Aplicación de principios narrativos y gráficos.
Sumativa	Proyecto final animado	Coherencia discursiva, diseño y ejecución técnica.
Autoevaluación	Diario reflexivo	Nivel de comprensión y evolución personal.

Creación propia.

En síntesis, la presente guía didáctica constituye una herramienta académica integral orientada a fortalecer la relación entre narrativa y diseño gráfico dentro del campo de la animación. Su estructura responde a una necesidad formativa concreta: dotar a los estudiantes de la Institución Universitaria Pascual Bravo de una comprensión profunda del lenguaje visual y narrativo como ejes de comunicación significativa. A través de la articulación de conceptos teóricos, ejercicios prácticos y referentes profesionales, esta propuesta busca trascender la enseñanza técnica promoviendo una mirada crítica, reflexiva y creativa frente al acto de animar. Siguiendo los lineamientos del modelo de The Systematic Design of Instruction (Dick, Carey & Carey, 2014), cada módulo se construyó bajo criterios pedagógicos que aseguran coherencia entre objetivos, contenidos, actividades y evaluación, consolidando un proceso de aprendizaje experiencial. En última instancia, la guía invita a los diseñadores en formación a reconocer la animación no solo como un recurso estético, sino como un medio narrativo y social capaz de generar impacto, emoción y sentido, reafirmando su papel como herramienta transformadora dentro de las industrias creativas contemporáneas.

7. Discusiones

Las discusiones finales de este proyecto evidencian la pertinencia de articular los conceptos narrativos y gráficos en la enseñanza de la animación dentro del programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria Pascual Bravo. A lo largo del proceso investigativo, se constató que los estudiantes suelen dominar las herramientas técnicas, pero carecen de una comprensión profunda sobre la estructura narrativa que da sentido a sus propuestas visuales; la guía didáctica elaborada responde a esta carencia al integrar teoría, práctica y reflexión. De esta manera, se estableció un modelo de enseñanza que promueve el aprendizaje significativo, donde cada actividad se fundamenta en un propósito comunicativo claro. Se aprendió, además, que la animación como lenguaje requiere tanto sensibilidad estética como rigor conceptual, y que enseñar a los estudiantes a equilibrar ambos aspectos es esencial para formar profesionales capaces de generar discursos visuales coherentes, innovadores y socialmente relevantes.

Uno de los mayores logros de la investigación fue la construcción de un marco metodológico sólido que permitió transitar desde la revisión teórica hasta la aplicación práctica de los contenidos. A partir del análisis de referentes académicos y profesionales, se consolidó una visión integral del proceso de animación como espacio de experimentación narrativa. Casos como *Intensamente* (Docter, 2015) o *Spider-Man: Un nuevo universo* (Persichetti, Ramsey & Rothman, 2018) sirvieron para demostrar cómo cada decisión visual está al servicio de un propósito narrativo, evidenciando la necesidad de enseñar a los estudiantes a pensar visualmente con intención. En este sentido, la guía didáctica brinda herramientas pedagógicas y una hoja de ruta para la planificación y ejecución de proyectos animados desde un enfoque crítico y reflexivo. Lo conseguido es, por tanto, una propuesta formativa que integra los pilares del diseño, la narrativa y la tecnología bajo una visión educativa coherente con las exigencias de la industria creativa contemporánea.

No obstante, el desarrollo de la guía también permitió identificar oportunidades de mejora que pueden abordarse en futuras investigaciones o implementaciones. Una de ellas es la necesidad de fortalecer la transversalidad del aprendizaje, integrando la animación con otras áreas del diseño como la ilustración digital, la comunicación visual y el diseño

interactivo. Asimismo, sería recomendable incorporar metodologías de aprendizaje colaborativo y evaluación por competencias, que fomenten la autoevaluación y el trabajo interdisciplinario. La guía podría evolucionar hacia un formato híbrido o digital que permita la interacción en línea y la actualización constante de contenidos, considerando las rápidas transformaciones tecnológicas del campo. Otro aspecto pendiente consiste en ampliar la muestra de análisis a proyectos reales de estudiantes y egresados, lo cual enriquecería los indicadores de impacto y permitiría evaluar la efectividad de la propuesta pedagógica en contextos diversos.

Durante el desarrollo del presente trabajo de grado, se emplearon herramientas de inteligencia artificial como apoyo en la revisión de estilo, organización de ideas y redacción académica, bajo la orientación y supervisión del autor y el asesor. Su uso se realizó de manera ética, responsable y transparente, sin delegar en dichas herramientas la elaboración del contenido original ni la interpretación de los resultados. Las decisiones conceptuales, metodológicas y creativas corresponden íntegramente a la autora, garantizando la autenticidad, integridad y validez académica del documento.

Finalmente, se concluye que la investigación cumplió con el propósito de construir una base académica y práctica para fortalecer el uso de la animación como medio narrativo en la formación de diseñadores gráficos. La guía elaborada representa un aporte significativo tanto al campo educativo como al profesional, al ofrecer un modelo flexible y replicable que promueve la creatividad con sentido. Se aprendió que la enseñanza de la animación no debe limitarse a la técnica, sino que debe propiciar una comprensión profunda del relato visual y su poder para generar emociones, discursos y transformaciones sociales. En un panorama donde las industrias culturales demandan profesionales con pensamiento crítico y competencias narrativas, esta propuesta abre caminos hacia una educación más integral donde el diseño y la animación se reconozcan como lenguajes que construyen conocimiento, identidad y sensibilidad colectiva.

8. Bibliografía

- Arnheim, R. (1974). *Visual Thinking*. California: University of California Press.
- Barthes, R. (1982). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos y voces*. París: Éditions du Seuil.
- Blazer, L. (2015). *Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics*. Berkeley: Peachpit Press.
- Block, B. (2020). *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*. Londres: Routledge.
- Briggs, C. (2020). *Animating Short Stories: Narrative Techniques and Visual Design*. Londres: Bloomsbury Academic.
- Bruner, J. (1991). *The Narrative Construction of Reality*. Chicago: University of Chicago Press.
- Caldwell, C. (2025). *Story Structure and Development: A Guide for Animators, VFX Artists, Game Designers, and XR Creators*. Boca Raton: CRC Press.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision: Sound on Screen*. Nueva York: Columbia University Press.
- Collington, M. (2016). *Animation in Context: A Practical Guide to Theory and Making*. Nueva York: Fairchild Books.
- Dancyger, K. (2018). *The Technique of Film and Video Editing: History, Theory, and Practice*. Londres: Routledge.
- Defás León, A. M. (2021). Realización de un corto piloto de una serie de animación de fantasía apta para todo público. Guayaquil, Ecuador: ESPOL.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. (2014). *Systematic Design of Instruction*. Boston: Allyn & Bacon.
- Dondis, D. (1976). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Massachusetts: MIT Press.
- Eisner, W. (1996). *Graphic Storytelling and Visual Narrative*. Tamarac: Poorhouse Press.
- Fernández Lozano, S. (2023). Diseño de personajes para para una serie educativa de animación 2D. Elche, España: Universidad Miguel Hernández de Elche.
- Field, S. (2007). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Nueva York: Dell Publishing.
- Furniss, M. (2016). *A New History of Animation*. Londres: Thames & Hudson.
- Gallego Escobar, F. F. (2016). Los ideales de formación humana vistos en los textos icónico-narrativos Superman y Condorito. Medellín: Universidad de San Buenaventura Medellín.
- Honess Roe, A. (2013). *Animated Documentary*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Itten, J. (1990). *The Elements of Color*. Londres: Spon Press.
- Katatikarn, J., & Tanzillo, M. (2016). *Lighting for Animation: The Art of Visual Storytelling*. Londres: Routledge.

- Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Londres: Routledge.
- Lasseter, J. (1987). *Principles of traditional animation applied to 3D computer animation*. California: ACM.
- Levy, D. (2021). *Your Career in Animation: How to Survive and Thrive*. California: Allworth.
- Malamed, C. (2015). *Visual Design Solutions: Principles and Creative Inspiration for Learning Professionals*. Nueva York: Wiley.
- McCloud, S. (2008). *Understanding Comics: The Invisible Art*. Nueva York: William Morrow Paperbacks.
- McKee, R. (2010). *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Nueva York: ReganBooks.
- Peirce, C. S. (1960). *Collected Papers Of Charles Sanders Peirce, Volume 1 and 2*. Cambridge: Harvard University Press.
- Phillips, J., & Lupton, E. (2015). *Graphic Design: The New Basics*. Nueva York: Princeton Architectural Press.
- Restrepo, I. C., Tabares García, A. M., Sánchez Giraldo, C. M., & Roldán Montoya, S. (2020). Más allá de la pantalla: tres casos sobre la animación en los procesos académicos y de expresión artística de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia (2000-2010). *Revista KEPES*, 367-396.
- Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos: Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *Disney Animation: The Illusion of Life*. California: Disney Editions.
- Wells, P. (2012). *Understanding Animation*. Londres: Routledge.

Referencias filmográficas

- Docter, P. (Director). (2015). *Intensamente* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Persichetti, B., Ramsey, P., & Rothman, R. (Directores). (2018). *Spider-Man: Into the Spider-Verse* [Película]. Sony Pictures Animation.
- Knight, T. (Director). (2016). *Kubo and the Two Strings* [Película]. Laika Studios.
- Swaef, E., Roels, M., von Bahr, N., & Baeza, P. (Directores). (2022). *The House*. [Película]. Nexus Studios.
- Bird, B. (Director). (2004). *The Incredibles* [Película]. Pixar Animation Studios.
- Rianda, M. (Director). (2021). *The Mitchells vs. The Machines*. [Película]. Sony Pictures Animation.

Disney, W. (Director). (1940). Fantasia [Película]. Walt Disney Productions.

Docter, P. (Director). (2020). Soul [Película]. Pixar Animation Studios.